

Los nuevos mundos narrativos: entre la diseminación mediática y la participación de las audiencias

POR MARIANO LAPUENTE

RESEÑA DE *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. CARLOS A. SCOLARI, 2013. Deusto, Barcelona.

Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada
Año VI, # 11, Primer semestre 2014
Buenos Aires ARG | Págs. 169 a 172

169



En el marco de un proceso de fuerte transformación del sistema de medios Carlos Scolari llama la atención sobre uno de sus elementos distintivos: las narrativas transmedia. A diferencia de muchos otros fenómenos, este parece irrumpir para instalarse efectivamente como actor protagónico de la nueva escena mediática.

Esto no sólo porque la capacidad de construir relatos nos acompaña desde que se tiene rastros de la existencia del hombre, sino porque como recuerda el autor, parece sintonizar con las formas actuales en las que se desenvuelven las relaciones entre industria, tecnología y audiencias.

A través de siete capítulos, el catedrático de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, recorre metódicamente la evolución histórica y el estado actual de las narrativas transmedia (o NT en su forma abreviada). Cada uno de ellos se ve intervenido por una o varias de las 23 entrevistas que el autor realiza a distintos investigadores, consultores y profesionales de los medios, a las que se suman ilustraciones, infografías, diagramas, mapas transmedia y resúmenes de contenidos que van construyendo una lectura ágil y dinámica. De modo distinto a lo que sucedía en otros libros del autor, como *Hacer clic* o *Hipermediaciones*, donde los académicos e investigadores concentraban la atención de

su escritura, esta nueva propuesta se encuentra especialmente recomendada para estudiantes y profesionales de la comunicación como publicistas, periodistas, productores, guionista.

El libro se abre con un pacto con el lector a quien le anticipa que su objeto es primero esclarecer qué se entiende por narrativa transmedia (o *transmedia storytelling*), además de observar qué semejanzas y diferencias se pueden encontrar en relación con otros conceptos como cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada; todos de uso frecuente en el campo empresarial y académico. Desde su acuñación por Henry Jenkins, en un artículo de 2003 en la revista *Technology Review*, esta noción ha sufrido modificaciones y agregados. Sin embargo el autor acuerda que la narrativa transmedia es un “tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. *The Matrix*, *Star Wars* o el mundo de *Pokémon* constituyen verdaderos paradigmas iniciáticos de esta clase de producción, donde la expansión mediática a través de libros, films o videojuegos se continúa en forma extramediática a través del merchandising, artículos promocionales y otros productos que forman parte de las estrategias de branding destinadas a constituir marca. Hacia el final de la obra estas estrategias son sometidas a una descripción minuciosa que pone a las NT en su contexto económico.

Sin salir del marco de referencia de estas primeras obras, es interesante leer respecto a *Pokémon*, que contiene más de un centenar de personajes que casi ningún niño puede conocer completamente. Más bien cada niño que se encuentra en la encrucijada de varios medios toma contacto con una porción de esa fauna animada y la intercambia en forma de saber y experiencia afectiva con sus amigos. Lo que se llama comunidades colaborativas aparece así de la mano de las narrativas transmedia como comunidades que prestan su estructura relacional para reponer las piezas faltantes de un rompecabezas, que es tanto textual como cognitivo, y que escapa a la capacidad y solvencia de todo individuo. El mismo carácter *centrífugo*, como le gusta decir a Scolari, que caracteriza a estas narraciones haciéndolas circular con repeticiones y cambios por distintos medios, es quien reclama esta participación social. La acción de las audiencias convertidas en usuarios y prosumidores activos de los nuevos medios, destaca según el autor, como el elemento distintivo de estas formas comunicacionales en expansión.

170

De este modo “las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil”. Cuando Scolari habla de las NT no se evoca la simple adaptación de un lenguaje o medio a otro, y que aunque no la excluye, refiere más bien a un mundo narrativo que se va desarrollando sin cierre ni final anticipado con la misma experiencia del pasaje transmediático. En este sentido no hay una unidad acabada que se extrae de su lugar de origen para ser emplazada en un nuevo espacio de destino. La articulación lógica-cronológica que presupone toda narrativa se presenta siempre en un estado inacabado, y por tanto, potencial. Por eso, el modelo generativo al que pertenece, lo constituye la continuidad de una historia siempre a la espera de ser ensanchada, enriquecida o desviada a partir de la discontinuidad de los medios y sus escritas. Si hay algo seguro en estas historias, es que no sólo cambian los equipos de producción con sus autores y diseñadores sino también los prosumidores (productor y

escribas. Si hay algo seguro en estas historias, es que no sólo cambian los equipos de producción con sus autores y diseñadores sino también los prosumidores (productor y consumidor) que como usuarios intermitentes o fans asiduos proponen nuevos imaginarios a partir de sus lecturas. Este hecho explica que Scolari dedique un capítulo entero a describir la acción de los públicos y a mostrar cómo el mundo narrativo se enriquece con finales alternativos, parodias, falsos avances, openings, mashups (mezclas) y adaptaciones que desfilan por YouTube y dispositivos móviles producto de los usuarios.

Un capítulo aparte lo constituye el vínculo entre convergencia y narrativas transmedia, donde pasa revista a los principales actores que participan del proceso de producción y diseño de estos productos. Si bien en el marco de los cambios tecnológicos, empresariales y profesionales que motorizan la convergencia comunicacional, pareciera configurarse un movimiento de reunificación y concentración que choca con el carácter abarcativo y desafiante de fronteras mediáticas que manifiestan las NT, Scolari hace notar, que por el contrario, los procesos de convergencia se comportan como condición necesaria para que los contenidos se propaguen a través de todo el ecosistema de medios. De este modo, describe los elementos que caracterizan tanto a las empresas *predigitales* como *posdigitales* hasta desembocar en aquellas que ya se encuentran especializadas en las NT, sin dejar de observar que todavía las prácticas profesionales se encuentran lejos de una planificación acabada que explote sustancial y sistemáticamente los tiempos, recursos y públicos que quedan así librados a una acción espontánea e intuitiva de los actores del mercado.

171

Un elemento distintivo de este libro, es la abundancia de casos que recopila, estudia y describe, desde aquellos que tienen un origen literario (*Harry Potter*, *Crepúsculo* o *El señor de los anillos*), audiovisual (*Viaje a las estrellas*, *Indiana Jones*, *24*, pero también *Lost*, *Fringe* o *Amar en tiempos revueltos*), en cómics (*Superman*, *Batman*, *Tintin*, *The Walking Dead*), como en videojuegos (*Resident Evil* o *Halo*) hasta finalizar en dibujos animados (*Los Simpsons*) y muñecos (*Barbie* o *Transformers*). Sin embargo, y como si esta lista fuera escasa, continúa con aquellos casos que escapan al mundo del entretenimiento y nos introducen en el mundo no ficcional del discurso de la información. Así, dedica todo un capítulo a la descripción de las prácticas del periodismo y documentalismo transmedia, y nos regresa nuevamente al campo del entretenimiento para observar esos casos que hibridan realidad y ficción, los *newsgames*: videojuegos inspirados en hechos políticos o simplemente noticiosos. Entre ellos se cuentan ejemplos como el de *Hothead Zidane* dedicado al famoso cabezazo de Zinedine Zidane en la final del Mundial 2006, o menos conocidos como el de *September 12th*, que sin perdedores ni ganadores, propone matar terroristas en oriente medio que se ven multiplicados por los hombres y mujeres que al llorar estas muertes se convierten en nuevos terroristas. Este juego es una crítica a la política bélica de George W. Bush, que como dice Scolari, encierra una moraleja: “cuanto más luchemos contra el terrorismo con métodos violentos, más víctimas civiles tendremos y, por tanto, más terroristas”. Por último, el libro se cierra con un apéndice que contiene un acabado mapa de referencias bibliográficas junto con un glosario a cargo de Mar Guerra Picó que resulta muy útil para clarificar y precisar conceptos.

Después de leer el libro de Carlos Scolari el lector puede preguntarse, siguiendo la lógica del autor, si las narrativas transmedia no se comportan como fenómeno a través del cual las sociedades complejas reencuentran parcelas de ese mínimo común que

toda sociedad requiere para seguir funcionando como unidad. Un centro de debate de las ciencias sociales en las últimas décadas lo ha constituido la preocupación en torno a la unidad social que cualquier forma humana siempre ha requerido para poder perpetuarse en el tiempo. Ya Claude Lévi-Strauss en *Antropología estructural II* hacía notar entre las sociedades primero, y al interior de cada sociedad después, que en ellas siempre operan “fuerzas que trabajan en direcciones opuestas: unas tienden a mantener, e inclusive a acentuar, particularismos; otras actúan en el sentido de la convergencia y de la afinidad”. Es decir unas tienden a la diferencia y disgregación y otras a la unidad e integración. Atendiendo a estas dos fuerzas se preguntaba si toda sociedad no se definiría de algún modo “por determinado óptimo de diversidad, más allá del cual no podría ir, pero por debajo del cual tampoco podría descender sin peligro”. En el siglo XX esa consistencia social que se juega entre esos dos movimientos de cambio y repetición parece amenazada por procesos que la llevan a un dominio de las fuerzas de fragmentación por sobre aquellas encargadas de reunir en una unidad lo diverso. La multiplicación de espacios sociales, la disgregación de la experiencia del tiempo, la segmentación de las formas de vida, el multiculturalismo, la evolución del individualismo moderno, la atomización del espacio público, las migraciones transcontinentales o el desarrollo de una economía de oferta intensificada se muestran como síntomas que señalan de modo distinto la presencia de una sociedad mosaico que hace del riesgo y la incertidumbre su característica de mayor consenso. Por eso, esta época de fragmentación de las audiencias, quizás encuentre en las narrativas transmedia parte del mundo de significaciones que necesita para mantener una «cultura común compartida».